キャラクター名

プレイヤー名

ベースシークエンス	エレメンタラー	**レベル**	2
アザーシークエンス	エレメンタラー	**性別**	
出生タイプ		**年齢**	

出自		**運命**		**瑕疵**	

	初期	成長	他修正	能力値	一般判定成功率
体	6	0	0	6	41 %
知	10	2	0	12	47 %
敏	6	0	0	6	41 %
運	11	0	0	11	46 %

HP	30
MP	55
移動時ウィル	7
戦闘時ウィル	24

装備品		命中	威力	回避	命中	威力	回避	行動	防護
武器1	コントローラー					2			
武器2									
防具	コート								1
インナー	アクティブ								
アクセサリ									
アクセサリ									
能力値＋ボーナス		19	0	4	36	5	10	6	0
アーツ	エナジーショット					2			
その他									
総計(1)		19 %	0	4 %	36 %	9	10 %	6	1
総計(2)		19 %	0	4 %	36 %	7	10 %	6	1
総計(両)		19 %	0	4 %	36 %	9	10 %	6	1

所持品			
活動基本装備			

所持金：	預金・借金：

アーツ名	AL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	メモ
レイテント・パワー	1/1	0	インスタント	自身	自身	0	
効果： 1シナリオ1回使用可能　ウィル5点を得る。ハイランダーのみ取得可能。アーツ枠を消費しない							
エナジーショット	1/5	3	アクション	遠距離	敵単体	2	
効果： 無属性の射撃攻撃を行う。2d6+[ALx2]ダメージ。装備がブースターなら、その攻撃力も乗る							
スフィア・エレメンタラー	2/5	x	インスタント	自身	自身	0	
効果： 種別がPEでないエレメンタラーのアーツの対象数を[AL]体増やす。　X:増えた対象数x使用アーツコスト							
リーンフォース	3/4	1	インスタント	自身	自身	0	
効果： 次に行う攻撃に属性を付与する。付与する属性はアーツを覚えるときに決めた選択肢から選ぶ							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							
効果：							